

## **TRABALHO 2: APLICATIVO ANDROID UTILIZANDO FLUTTER COM O SQLITE PARA ARMAZENAMENTO LOCAL DAS INFORMAÇÕES**

**Objetivo:** Desenvolver a navegação entre as telas das funcionalidades, armazenamento de informações de forma local (no celular) via banco de dados relacional utilizando o SQLite. O aplicativo deve ser desenvolvido em Flutter.

**Forma de realização:** Individualmente ou até 3 alunos

### **Requisitos do Aplicativo:**

1. Listagem de todas as receitas (tela inicial).
2. Cada receita possui uma lista de ingredientes e a receita também possui uma lista para a sequência de preparo
3. Utilizar boas práticas, arquiteturas e padrões apresentados e explicados em sala de aula.
4. Além do desenvolvimento dos códigos fontes é necessário que o aplicativo funcione.
5. É esperado no mínimo 3 tabelas: Receita, Ingredientes da receita e Sequência de preparo da receita.
  - a. A tabela de receita deve ter no mínimo os campos: id, nome, nota da receita, quando foi adicionada e tempo para preparo.
  - b. A tabela de Ingredientes da Receita deve ter no mínimo os campos: id, nome do ingrediente e quantidade
  - c. A tabela de Sequência de preparo deve ter no mínimo os campos: id, ordem e instrução do que fazer
6. Deve ser possível editar ou deletar qualquer informação previamente cadastrada.
7. A lista de ingredientes deve permitir incluir novos, editar ou deletar.
8. A lista de sequência de preparo deve permitir incluir novos, editar ou deletar.

9. Operações realizadas (inserir, deletar, editar, buscar) devem refletir o efeito na tela.
10. Uma tela para listagem de todas as receitas exibindo ao lado do nome da receita a quantidade de ingredientes ou a quantidade de sequência de preparo. Nessa listagem também deve exibir o tempo de preparo da receita. Essa tela permite acessar a visualização total da receita.
11. Ao abrir a receita deve exibir a tela de visualização da receita inteira (receita + ingredientes + sequência de preparo). Esta tela tem a finalidade de permitir seguir a receita no dia a dia para cozinhar. Pensar nesse aspecto ao criar a tela.
12. A tela visualização da receita inteira (item anterior) deve permitir editar a receita somente em uma outra tela específica. Nesta tela deve permitir editar a receita e suas dependências (ingredientes e sequência de preparo) como um todo. Também deve ser possível deletar a receita através dessa tela.
13. Para as tabelas com uma relação de 1 par N deve haver a filtragem dos conteúdos de acordo com o registro principal e a modelagem das classes deve refletir esse comportamento.
14. Ao realizar alguma operação na tela de detalhe da receita o salvar não deve fechar a tela. Quando salvar deve refletir a alteração e sair da tela apenas quando voltar. Pensar em usabilidade: na tela de receita haverá manipulação de ao menos 3 tabelas diferentes.

Sugestões: O widget Flexible pode auxiliar na questão de exibir 2 listas (ingredientes e sequência de preparo) mais os demais campos da receita na edição ou inclusão da receita. Na listagem da receita se for utilizado o ListTile existe 3 propriedades (Leading, Title e Trailing) que podem auxiliar.

**IMPORTANTE: O tema sobre receitas culinárias é uma sugestão. Não é obrigatório que o app implemente esse assunto, mas é obrigatório preservar as funcionalidades, complexidades e as relações entre entidades e tabelas solicitadas. Se trocar o assunto confirme com o professor a viabilidade do que você quer implementar.**

**Entrega e Apresentação:** O trabalho precisa ser entregue no UCS Virtual na tarefa do trabalho 2 até **17/04/2025 as 19:40**. A aula do dia **10/04/2025** será utilizada para

desenvolvimento do trabalho. Entregar todos os arquivos da pasta lib e o arquivo pubspec.yml compactados em formato **ZIP**. Na aula do dia **17/04/2025** ocorrerá a apresentação do aplicativo funcionando para o professor em sala de aula. Os códigos também precisam estar disponíveis para apresentação ao professor. Nessa apresentação os componentes do grupo terão que explicar como planejaram e implementaram o aplicativo, conforme questionamentos do professor.

**Metodologia de Avaliação:** Os grupos serão avaliados com base na qualidade do aplicativo desenvolvido, nas funcionalidades implementadas e na usabilidade do aplicativo. Também será avaliada a capacidade e como os alunos resolveram problemas durante o desenvolvimento do projeto. Informações sobre peso do trabalho, atraso e reentrega estão no módulo da disciplina que abrange a avaliação.